

Kombinasi teknik klarifikasi nilai dan permainan peran terstruktur untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa sekolah menengah atas

Ari Yoga Pratama¹, Ella Faridati Zen², Widada Widada², Eko Pramudya Laksana^{2*}

¹ Sekolah Menengah Atas Laboratorium UM. Jl. Bromo, No. 16, Malang, 65119, Indonesia

² Universitas Negeri Malang. Jl. Semarang 5 Malang, Malang, 65145, Indonesia

^a ariyogapratama@yahoo.com; ^b ella.faridati.fip@um.ac.id; ^c widada.fip@um.ac.id;

^d eko.pramudya@um.ac.id

* Corresponding Author.

Received: 14 September 2021; Revised: 5 October 2021; Accepted: 9 October 2021

Abstrak: Penyesuaian sosial untuk beberapa siswa merupakan suatu hal yang cukup menantang. Hal ini perlu ditindaklanjuti konselor sekolah dengan menyusun program layanan yang dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa sekolah menengah atas (SMA) di sekolah. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah empat belas siswa SMA dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa inventori penyesuaian sosial, pedoman eksperimen, dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik *non-parametric* uji beda Wilcoxon. Hasil menunjukkan bahwa kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai, efektif meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMA di sekolah.

Kata Kunci: permainan peran terstruktur; klarifikasi nilai; penyesuaian sosial

A combination of value clarification technique and structured role play to improve students' social adjustment in senior high school

Abstract: Social adjustment for some students is quite challenging. This needs to be followed up by school counselors by developing service programs that can improve students' social adjustment skills. This study aims to examine the effectiveness of a combination of structured role-playing techniques and value clarification to improve the social adjustment of senior high school (SMA) students at school. The research design used was *one group pretest-posttest design*. The research subjects were fourteen high school students selected using a *purposive sampling* technique. The research instruments were social adjustment inventories, experimental guidelines, and observation sheets. This study used *non-parametric* statistical data analysis techniques Wilcoxon t-test. The results showed that the combination of structured role-playing and value clarification techniques was effective in improving high school student's social adjustment at school.

Keywords: structured role play; value clarification; social adjustment

How to Cite: Pratama, A., Zen, E., Widada, W., & Laksana, E. (2022). Kombinasi teknik klarifikasi nilai dan permainan peran terstruktur untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa sekolah menengah atas. *Teacher in Educational Research*, 3(2), 57-65. doi:<http://dx.doi.org/10.33292/ter.v3i2.149>



PENDAHULUAN

Siswa SMA termasuk dalam usia remaja yang merupakan masa transisi antara masa anak ke dewasa. Kehidupan sosial remaja pada umumnya memunculkan perilaku yang cenderung mencari jati diri guna mempersiapkan dirinya menghadapi masa transisi (Azizan & Yusoff, 2018). Namun tidak semua remaja seperti itu, ada remaja yang lebih banyak merugikan diri sendiri daripada mempersiapkan dirinya untuk menghadapi masa selanjutnya. Terkadang pe-munculan perilaku tersebut seringkali disertai dengan emosi yang meluap-luap. Seperti halnya pada fenomena baru-baru ini yang terjadi di Indonesia. Fenomena yang tersebut adalah

seorang siswa SMA di Sampang Madura yang menganiaya dan membunuh gurunya (Faizal, 2018). Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa SMA memiliki kesulitan untuk beradaptasi.

Fenomena kesulitan untuk beradaptasi memiliki keterkaitan dengan teori yang diungkapkan oleh Alexander A. Schneiders (1960). Schneiders (1960) mengemukakan bahwa penyesuaian sosial merupakan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan baru dengan cara bereaksi secara efektif dan sehat untuk memenuhi tuntutan yang ada di dalam lingkungan barunya. Sedangkan Santrock (2003) mengemukakan bahwa penyesuaian sosial dapat diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat diketahui bahwa penyesuaian sosial merupakan kemampuan individu dalam memilih perilaku yang tepat agar diterima oleh lingkungan yang baru yaitu di lingkungan sekolah. Individu dikatakan berhasil melakukan adaptasi di sekolah apabila individu memiliki kemampuan untuk memenuhi tuntutan dari lingkungan (Sayu et al., 2013).

Penyesuaian sosial dilakukan individu dalam tiga lingkungan. Tiga lingkungan tersebut yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Setiap bentuk penyesuaian sosial memiliki karakteristik tertentu sehingga individu harus mampu memahami karakteristik tersebut. Hal itu dilakukan individu agar individu dapat beradaptasi dengan baik.

Tinggi rendahnya tingkat penyesuaian sosial pada remaja dapat diketahui dari kemampuan individu untuk mereaksi respon dari lingkungan. Seperti yang diungkapkan oleh Schneiders (1960) bahwa tingkat penyesuaian sosial tinggi ditandai dengan kemampuan individu beradaptasi dengan lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Lingkungan memberikan suatu kondisi yang memaksa individu untuk memunculkan reaksi terhadap kondisi di lingkungan tersebut. Apabila tingkat penyesuaian sosial individu tinggi, reaksi yang dimunculkan individu terhadap lingkungan cenderung positif. Namun apabila tingkat penyesuaian sosial individu rendah, reaksi yang dimunculkan individu terhadap lingkungan cenderung negatif.

Oleh karena itu, penyesuaian sosial remaja perlu ditingkatkan. Hal itu dikarenakan penyesuaian sosial sangat dibutuhkan remaja agar diterima oleh lingkungan barunya. Apabila remaja tidak dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mereka dapat merasa terisolir (Nainggolan & Primasanti, 2020). Tidak hanya itu, harga diri dan tingkat percaya diri remaja juga dapat menurun (Bidjuni, 2016; Hasmayni, 2014; Utami, 2016). Untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa diperlukan bantuan yang tepat agar siswa dapat memahami keadaan di sekolah guna melakukan adaptasi, baik dengan guru, teman, dan personel lain di sekolah.

Klarifikasi nilai pertama kali digunakan oleh Rath et al. (1978). Dalam teknik ini individu akan dibantu untuk menemukan, memilih, mengambil sikap dan mengamalkan nilai-nilai yang telah dimilikinya untuk menjalani kehidupannya sendiri. Klarifikasi nilai merupakan model layanan bimbingan kelompok dimana konseli diajak untuk menganalisis nilai-nilai dalam rangka memilih, menghargai, dan bertindak sesuai nilai-nilai yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari.

Kombinasi antara teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai dapat dilakukan dengan menggabungkan teknik permainan peran terstruktur ke dalam salah satu tahap pada klarifikasi nilai yaitu tahap bertindak (*acting*) (Susanti, 2015; Wicaksono & Naqiyah, 2013). Sedangkan tahap memilih (*choosing*) dan tahap menghargai (*prizing*) tetap berdasarkan tahapan yang ada pada teknik klarifikasi nilai. Dalam kombinasi ini, tahap memilih (*choosing*) lebih menekankan pada pemahaman dan penggalian nilai-nilai yang dimiliki oleh individu melalui proses analisis. Tahap menghargai (*prizing*) lebih menekankan pada penegasan akan perasaan senang dan bangga individu dengan pilihannya. Sedangkan tahap bertindak (*acting*) lebih menekankan pada memunculkan tingkat laku sesuai dengan nilai yang dipilihnya.

Ada beberapa penelitian yang telah membuktikan keefektifan permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai (Dyanasta, 2015; Hidayati, 2019; Khakim, 2014; Octavianita, 2017; Susanti, 2015; Wibowo, 2015). Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil diketahui bahwa secara teoritis teknik permainan peran terstruktur dan teknik klarifikasi nilai efektif untuk memberikan bantuan kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan kombinasi teknik

permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa sma di sekolah.

METODE

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pra eksperimen (pre eksperimental) *one group pretest-posttest*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah penyesuaian sosial. Sedangkan variabel bebas adalah kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai. Pemilihan subjek penelitian menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu teknik *purposive sampling* dengan memilih empat belas subjek penelitian dari hasil *pretest* yang memiliki skor penyesuaian sosial terendah.

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen untuk mengumpulkan data penelitian. Ketiga instrumen tersebut adalah inventori penyesuaian sosial di sekolah (Tabel 1), pedoman eksperimen yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling (RPLBK) pelaksanaan *treatment* (Tabel 5, Appendix 1), dan lembar observasi. Inventori penyesuaian sosial di sekolah dikembangkan berdasarkan pada batasan teori penyesuaian sosial oleh Schneiders (1960). Instrumen penelitian telah dilakukan uji validitas sehingga seluruh instrumen dapat diterima sebagai alat pengumpul data.

Tabel 1. Indikator Inventori Penyesuaian Sosial di Sekolah

No	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Mampu menerima tata tertib aturan sekolah	1, 3, 4	2, 5	5
2.	Mampu berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah	7, 8, 11	6, 8, 10	6
3.	Mampu menghormati guru dan petugas sekolah lain	12, 14, 16	13, 15, 17, 18	7
4.	Mampu menjalin persahabatan antar teman	20, 21, 23	19, 22	5
5.	Mampu menjaga almamater sekolah	24		1
	Jumlah	13	11	24

Lembar observasi disusun untuk mengetahui proses pelaksanaan *treatment* kelompok eksperimen. Terdapat dua jenis lembar observasi pada penelitian ini. Lembar observasi yang pertama untuk mengetahui kinerja peneliti, tujuan lembar observasi ini untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan *treatment* yang dilaksanakan oleh peneliti dengan tahapan yang ada pada RPLBK. Selain itu, lembar observasi terhadap kinerja peneliti digunakan pula sebagai sarana untuk mengontrol dan mengurangi unsur subjektivitas dalam pelaksanaan *treatment*. Lembar observasi yang kedua untuk mengetahui perkembangan subjek penelitian selama pelaksanaan *treatment*. Adapun observer pada penelitian ini yaitu dua rekan mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas Negeri Malang dan salah satu konselor pendamping SMA Laboratorium UM yang memberikan bantuan dalam mengamati jalannya *treatment*.

Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis non parametrik uji beda Wilcoxon. Hal itu dikarenakan subjek penelitian yang diambil berjumlah empat belas siswa. Peneliti menggunakan uji beda Wilcoxon untuk menguji sejauh mana keefektifan kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai dengan membandingkan skor penyesuaian sosial subjek penelitian sebelum dan sesuai diberikan *treatment*. Adapun rumusan uji hipotesis yaitu hipotesis nol berbunyi teknik kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai kurang efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMA di sekolah. Sedangkan hipotesis alternatif berbunyi teknik kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMA di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa data penelitian. Kegiatan *pretest* dilaksanakan bersama dengan dua puluh satu siswa. Penilaian *pretest* kepada subjek penelitian menggunakan inventori penyesuaian sosial di sekolah. Dari hasil *pretest* tersebut, akan dinyatakan siswa berada pada kategori mana dalam tingkat penyesuaian sosialnya. Lebih lanjut, hasil *pretest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretest Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah

Skor Interval	Klasifikasi	Frekuensi
24 - 38,4	Sangat Rendah	0
38,5 - 52,8	Rendah	0
52,9 - 67,2	Sedang	0
67,3 - 81,6	Tinggi	14
81,7 - 96	Sangat Tinggi	7

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa empat belas siswa memiliki skor penyesuaian sosial yang tinggi. Sedangkan tujuh siswa memiliki skor penyesuaian sosial yang sangat tinggi. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga akan dipilih 14 siswa yang memiliki skor terendah pada *pretest*. Empat belas siswa yang telah dipilih sebagai subjek penelitian akan diberikan *treatment*. Adapun skor terendah pada *pretest* yaitu dari siswa yang memperoleh skor 67-81,6 yang berjumlah empat belas siswa pada kategori tinggi.

Treatment diberikan selama empat kali pertemuan *treatment* sesuai dengan rancangan *treatment* pada pedoman eksperimen. *Posttest* diberikan setelah kegiatan *treatment* selesai dilaksanakan. Pada *posttest*, terlihat hampir seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan penyesuaian sosial di sekolah. Namun ada satu subjek penelitian yang tidak menunjukkan adanya peningkatan atau penurunan penyesuaian sosial di sekolah. Secara lebih rinci, penjabaran perubahan tingkat penyesuaian sosial pada pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbedaan Tingkat Penyesuaian Sosial Subjek Penelitian Pretest dan Posttest

No.	Subjek Penelitian	Hasil Skor	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	DN	81	84
2.	BY	81	82
3.	RD	81	83
4.	AS	80	80
5.	AU	79	84
6.	AR	78	83
7.	KR	78	79
8.	SR	78	79
9.	RG	78	81
10.	NC	77	82
11.	RF	76	84
12.	PT	75	80
13.	TY	72	74
14.	MH	70	74

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa tiga belas siswa mengalami peningkatan penyesuaian sosial. Sedangkan satu siswa tidak mengalami peningkatan atau penurunan. Adapun hasil dari uji Wilcoxon dapat dilihat disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Penyesuaian Sosial Siswa SMA di Sekolah

Test Statistics ^a	
	SkorPosttest - SkorPretest
Z	-3,195 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test bahwa nilai asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0,001 (dengan nilai Z = -3,195b). Dapat diketahui bahwa $0,001 \leq 0,05$. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa "H0 ditolak dan H1 diterima". Dengan kata lain, teknik kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMA di sekolah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara tingkat penyesuaian sosial subjek penelitian dari sebelum dan sesudah diberikan treatment. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan menggunakan teknik uji wilcoxon yang menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Hasil dari uji hipotesis menggunakan analisis uji wilcoxon menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H1) yang diajukan peneliti diterima. Dengan kata lain, kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMA di sekolah.

Pengujian keefektifan kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai dilakukan dalam *setting* bimbingan kelompok. Hal itu dikarenakan melalui bimbingan kelompok, siswa akan lebih terbantu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya (Fitrianingsih et al., 2020; Hanggara, 2016; Isti'adah & Arumsari, 2020; Mujayaro, 2021; Setiani et al., 2017; Winarlin et al., 2016). Seperti yang diungkapkan oleh Romlah (2013) bahwa bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi dalam diri siswa. Dengan begitu, siswa akan memiliki bekal untuk ke depannya guna beradaptasi dengan lingkungan barunya yaitu lingkungan sekolah.

Mengkaji ulang penelitian ini, dengan memanfaatkan kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai dapat membantu siswa dalam memberikan bantuan kepadanya. Bantuan yang diberikan dengan cara membantu siswa menggali nilai-nilai penyesuaian sosial yang dimilikinya dan yang disesuaikan dengan aturan yang ada di lingkungannya. Dengan proses menggali nilai ini dapat memberikan pemahaman siswa akan nilai yang dimilikinya sehingga dapat mengarahkannya pada kesadaran akan pentingnya beradaptasi dengan lingkungan barunya. Klarifikasi nilai memberi penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai yang mereka miliki (Masnur, 2011).

Pemberian bantuan yang hanya berfokus dengan teknik klarifikasi nilai dirasa kurang maksimal. Hal itu dikarenakan perubahan hasil belajar peserta didik diharapkan mencapai ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada teknik klarifikasi nilai yang terdiri dari tiga tahap (*choosing*, *prizing*, dan *acting*) telah mencapai ketiga ranah tersebut. Namun perlu adanya bantuan tambahan dengan teknik lain agar pada tahap *acting* lebih sempurna.

Berdasarkan analisis tersebut, perlu adanya kombinasi dua teknik yang dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan perubahan hasil belajar yaitu dengan kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai. Teknik permainan peran terstruktur dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan perubahan hasil belajar yang cenderung pada ranah psikomotorik (Sahrah & Yuniasanti, 2018; Yuliani et al., 2017). Sedangkan teknik klarifikasi nilai dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan perubahan hasil belajar yang cenderung pada ranah kognitif dan afektif (Karmila, 2013; Susanti, 2015). Dengan begitu, peserta didik akan mencapai hasil perubahan belajar yang maksimal melalui terpenuhinya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penelitian ini mengacu pada pendapat dimana teknik klarifikasi nilai akan dilaksanakan pada tiga tahap yaitu tahap memilih (*choosing*), tahap menghargai (*prizing*), tahap bertindak (*acting*) (Mursidin, 2011). Namun pada penelitian ini, tahap bertindak (*acting*) dikombinasikan dengan teknik permainan peran terstruktur. Hal itu dikarenakan dalam penelitian ini, siswa tidak hanya diajak untuk menemukan, memilih, menganalisis dan memutuskan nilai-nilai penyesuaian yang dimilikinya saja. Tetapi siswa juga diajak untuk mengembangkan perilaku baru berkaitan dengan nilai-nilai penyesuaian sosial yang dimilikinya.

Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa. Seperti penelitian lain yang menunjukkan bahwa permainan peran terstruktur efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMK (Khakim, 2014). Penelitian lain juga membuktikan bahwa klarifikasi nilai efektif untuk meningkatkan kesadaran moral dalam ujian siswa SMA (Octavianita, 2017).

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh, penelitian ini berhasil menguji keefektifan kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai. Hal itu dibuktikan dengan penelitian

ini berhasil membuat siswa terbantu dalam hal peningkatan penyesuaian sosial di sekolah. Siswa lebih mudah dalam mengimplementasikan pengalaman belajar yang diterimanya ketika kegiatan *treatment* dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Selain itu, siswa juga lebih mudah dalam memahami dan mengembangkan nilai dan perilaku baru melalui analisis kasus dan memperagakan peran yang dialami orang lain daripada yang dialaminya sendiri.

SIMPULAN

Kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa SMA di sekolah. Penelitian ini juga membuktikan bahwa kombinasi teknik permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan penyesuaian sosial di sekolah. Subjek penelitian lebih antusias apabila diberikan bantuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai. Subjek penelitian juga lebih bisa memahami pelajaran dan mendapatkan banyak pengalaman yang didapat dari kegiatan layanan bimbingan kelompok melalui kombinasi permainan peran terstruktur dan klarifikasi nilai.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizan, N. I., & Yusoff, Z. M. (2018). Pembentukan jati diri remaja melalui pembelajaran persekitaran sosial: Analisis menurut perspektif Al-Quran. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 5(2), 216–230. <http://rmc.kuis.edu.my/jpi/wp-content/uploads/2018/08/216-230-NURZATIL-ISMAH-AZIZAN-R.pdf>
- Bidjuni, H. (2016). Hubungan kepercayaan diri dengan penyesuaian diri pada mahasiswa baru di program studi ilmu keperawatan fakultas kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Keperawatan*, 4(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v4i2.17612>
- Dyanasta, R. (2015). Keefektifan klarifikasi nilai untuk meningkatkan kesadaran nilai tanggungjawab akademik pada siswa. *Jurnal Psikopedagogia*, 4(2), 132–146.
- Faizal, A. (2018). *Guru yang tewas dianiaya muridnya diduga mengalami patah tulang leher*. Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2018/02/03/17174861/guru-yang-tewas-dianiaya-muridnya-diduga-mengalami-patah-tulang-leher>
- Fitrianingsih, F., Lasan, B. B., & Indreswari, H. (2020). Peningkatan keterampilan mengelola emosi marah melalui strategi emotional literacy. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 1032. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13826>
- Hanggara, G. (2016). Keefektifan “Proses Guru” sebagai teknik bimbingan kelompok dalam meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa SMK. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(4), 148–157. <https://doi.org/10.17977/um001v1i42016p148>
- Hasmayni, B. (2014). Hubungan antara kepercayaan diri dengan penyesuaian diri remaja. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 6(2), 98–104. <https://doi.org/10.31289/analitika.v6i2.850>
- Hidayati, L. (2019). Dakon dan layang-layang: revisi praktik segregasi gender dalam permainan terstruktur kelas prasekolah. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 127–150. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.84>
- Isti'adah, F. N., & Arumsari, C. (2020). Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama dalam mengembangkan komunikasi interpersonal siswa. *Quanta*, 4(3), 126–132. <https://doi.org/10.22460/q.v4i3p126-132.1984>
- Karmila, M. (2013). Implementasi pendekatan klarifikasi nilai atau values clarification technic (VCT) dalam pembelajaran moral pada anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1 mei). <https://doi.org/10.26877/paudia.v2i1%20mei.372>
- Khakim, F. N. (2014). Keefektifan teknik permainan peran terstruktur untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa di sekolah pada kelas X di SMK Negeri 1 Gondang. Universitas Negeri Malang.

- Masnur, M. (2011). *Pendidikan karakter Menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Mujayaro, M. (2021). Model bimbingan kelompok berbasis budaya kerja industri untuk meningkatkan kematangan karir siswa. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 17(2), 98–106. <https://doi.org/10.32497/orbith.v17i2.2964>
- Mursidin, M. (2011). *Moral sumber pendidikan : Sebuah formula pendidikan budi pekerti di sekolah/madrasah*. Ghalia Indonesia.
- Nainggolan, I. M., & Primasanti, K. B. (2020). Metode guru untuk menolong anak terisolir dalam interaksi sosial dengan teman sebaya di Sekolah Dasar Kristen Mawar Sharon. *Aletheia Christian Educators Journal*, 1(1), 17–27.
- Octavianita, A. (2017). *Penerapan teknik klarifikasi nilai sebagai upaya meningkatkan kesadaran moral dalam ujian siswa SMA*. Universitas Negeri Malang.
- Raths, L., Harmin, M., & Simon, S. B. (1978). *Values and teaching: Working with values in the classroom*. Merrill.
- Romlah, T. (2013). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Universitas Negeri Malang.
- Sahrah, A., & Yuniasanti, R. (2018). Efektivitas pelatihan pemberian dukungan sosial pada walinapi dengan metode bermain dan permainan peran. *Jurnal Psikologi*, 45(2), 151–163. <https://doi.org/10.22146/jpsi.28038>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja* (S. B. Adelar & S. Saragih (trans.)). Erlangga.
- Sayu, J. A., Ibrahim, M. Y., & Budjang, G. (2013). Adaptasi sosial siswa kelas X pada boarding school SMA Taruna Bumi Khatulistiwa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(9). <https://doi.org/10.26418/jppk.v2i9.3272>
- Schneiders, A. A. (1960). *Personal adjustment and mental health*. Rinehart.
- Setiani, I., Taufiq, A., & Suherman, S. (2017). Bimbingan kelompok dengan pengajaran formula ABCDE pendekatan rasional emotif behavior untuk meningkatkan self efficacy mahasiswa calon guru. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.17977/um001v2i12017p009>
- Susanti, R. H. (2015). Meningkatkan kesadaran tanggung jawab siswa SMP melalui penggunaan teknik klarifikasi nilai. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 1(1), 38–46. <https://doi.org/10.21067/jki.v1i1.855>
- Utami, M. B. (2016). Hubungan antara harga diri dan penyesuaian diri siswa kelas X SMA Tarakanita 1. *Psiko Edukasi*, 14(1), 68–77. <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fkip/article/view/549>
- Wibowo, A. (2015). Keefektifan metode klarifikasi nilai dalam meningkatkan karakter siswa pada mata pelajaran PKN. *JIPSINDO*, 2(1), 66–82. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4525>
- Wicaksono, G., & Naqiyah, N. (2013). Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1(1), 61–78. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/1935>
- Winarlin, R., Lasan, B., & Widada, W. (2016). Efektivitas teknik sosiodrama melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.17977/um001v1i22016p068>
- Yuliani, N., Huriyah, T., & Primanda, Y. (2017). Pengaruh siklus belajar 5E kombinasi problem based learning (PBL) terhadap peningkatan kognitif, afektif, psikomotor pada mahasiswa diploma keperawatan. *Indonesian Journal of Nursing Practices*, 1(3), 91–100. <https://doi.org/10.18196/ijnpr.1366>

APPENDIX 1

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Eksperimen

No.	Kegiatan	Pertemuan	Langkah-langkah Kegiatan
1.	Pelaksanaan treatment dengan kombinasi teknik klarifikasi nilai dan permainan peran terstruktur.	1.1 Pertemuan Pertama (Pretest).	1.1.1 Melaksanakan kegiatan pretest. 1.1.2 Menjalin hubungan baik (rapport). 1.1.3 Menjelaskan gambaran kegiatan treatment. 1.1.4 Mempersiapkan bahan materi dan media untuk kegiatan treatment.
		1.2 Pertemuan Kedua (Treatment ke 1) "Pentingnya mematuhi peraturan, menghormati guru, dan bersahabat dengan teman di sekolah".	1.2.1 Membagikan lembar kerja siswa kepada setiap anggota kelompok. 1.2.2 Menginstruksikan semua anggota kelompok untuk membaca kasus yang ada pada lembar kerja siswa. 1.2.3 Menginstruksikan semua anggota kelompok untuk mengidentifikasi nilai-nilai penyesuaian sosial yang ada di dalam kasus. 1.2.4 Menginstruksikan semua anggota kelompok untuk mulai mengisi lembar kerja siswa. 1.2.5 Menginstruksikan anggota kelompok untuk memilih nilai yang menurutnya tepat dari beberapa pilihan perilaku sesuai dengan kasus pada lembar kerja. 1.2.6 Menginstruksikan anggota kelompok untuk mengidentifikasi konsekuensi yang akan muncul dari pilihannya. 1.2.7 Menginstruksikan anggota kelompok untuk memutuskan keputusan terakhirnya. 1.2.8 Menginstruksikan anggota kelompok untuk menghargai apa yang dipilihnya dengan mengemukakan alasannya apabila yang dipilihnya terjadi pada dirinya. 1.2.9 Menginstruksikan 1-2 anggota kelompok untuk membaca jawaban yang telah mereka tentukan dalam lembar kerja dihadapan anggota kelompok yang lain.
		1.3 Pertemuan Ketiga (Treatment ke 2) "Pentingnya mematuhi peraturan, menghormati guru, dan bersahabat dengan teman di sekolah".	1.3.1 Membagikan skenario permainan peran terstruktur kepada anggota kelompok. 1.3.2 Menyampaikan rambu-rambu pemain dalam permainan peran terstruktur. 1.3.3 Meminta 3-4 anggota kelompok untuk memerankan peran pada skenario dan anggota kelompok yang lain untuk melakukan pengamatan. 1.3.4 Mengamati anggota kelompok yang memerankan peran pada skenario. 1.3.5 Mengajak anggota kelompok untuk berdiskusi berkaitan peran yang telah diperagakan oleh beberapa anggota kelompok yang lain. 1.3.6 Memberikan umpan balik kepada anggota kelompok.
		1.4 Pertemuan Keempat (Treatment ke 3) "Pentingnya berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan	1.4.1 Membagikan lembar kerja siswa kepada setiap anggota kelompok. 1.4.2 Menginstruksikan semua anggota kelompok untuk membaca kasus yang ada pada lembar kerja siswa.

No.	Kegiatan	Pertemuan	Langkah-langkah Kegiatan
		menjaga nama baik almamater sekolah".	1.4.3 Menginstruksikan semua anggota kelompok untuk mengidentifikasi nilai-nilai penyesuaian sosial yang ada di dalam kasus. 1.4.4 Menginstruksikan semua anggota kelompok untuk mulai mengisi lembar kerja siswa. 1.4.5 Menginstruksikan anggota kelompok untuk memilih nilai yang menurutnya tepat dari beberapa pilihan perilaku sesuai dengan kasus pada lembar kerja. 1.4.6 Menginstruksikan anggota kelompok untuk mengidentifikasi konsekuensi yang akan muncul dari pilihannya. 1.4.7 Menginstruksikan anggota kelompok untuk memutuskan keputusan terakhirnya. 1.4.8 Menginstruksikan anggota kelompok untuk menghargai apa yang dipilihnya dengan mengemukakan alasannya apabila yang dipilihnya terjadi pada dirinya. 1.4.9 Menginstruksikan 1-2 anggota kelompok untuk membaca jawaban yang telah mereka tentukan dalam lembar kerja dihadapan anggota kelompok yang lain.
		1.5 Pertemuan Kelima (Treatment ke 4) "Pentingnya berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan menjaga nama baik almamater sekolah".	1.5.1 Membagikan skenario permainan peran terstruktur kepada anggota kelompok. 1.5.2 Menyampaikan rambu-rambu pemain dalam permainan peran terstruktur. 1.5.3 Meminta 3-4 anggota kelompok untuk memerankan peran pada skenario dan anggota kelompok yang lain untuk melakukan pengamatan. 1.5.4 Mengamati anggota kelompok yang memerankan peran pada skenario. 1.5.5 Mengajak anggota kelompok untuk berdiskusi berkaitan peran yang telah diperagakan oleh beberapa anggota kelompok yang lain. 1.5.6 Memberikan umpan balik kepada anggota kelompok.
		1.6 Pertemuan Keenam (Posttest).	1.6.1 Melaksanakan kegiatan posttest. 1.6.2 Mengapresiasi akan kesediaan dan kerjasama dari awal hingga akhir kegiatan.